

Digitale Erlebniswelten

Was?	Welche Spiele?
Videospielautomat	Viele verschiedene Spiele wie Pac Man, Donkey Kong u.v.m.
Gameboy	F1-Race, Pinball, Tennis
Gamegear	Sonic The Hedgehog
N64	Mariokart
Playstation	***offen-***
Handyspiele	Snake
C64	Verschiedene Spiele
Alte PCs	Klassische Bürospiele, Moorhuhn, Civilization I
Beispiele für die Gamification in Museen (Tablets)	Verschiedene Beispiele aus Museen
VR-Brillen	<ol style="list-style-type: none">1. VR-Brille des Museums2. Leihgabe des Medienzentrums LK Harburg, Auswahl siehe https://www.medienzentrum-harburg.de/vr-brillen-oculus-quest/

MUSEUM



MARSTALL